

# МЯГКИЙ ЗНАК

## ПРАВИЛА ИГРЫ

### В КОРОБКЕ

- 50 карт с разными свойствами



- правила игры

1

### ЗАДАЧА ИГРОКА

Набрать наибольшее количество карт.

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Карты перемешиваем, кладём стопку рубашкой вверх. Выбираем вариант игры, определяем первого игрока и начинаем.

2

### ВАРИАНТ «КТО БОЛЬШЕ?» 5+

Первый игрок открывает карту и называет реальное существо, предмет или явление с таким свойством. Карта остаётся лежать открытой перед этим участником, ход переходит к следующему игроку. Когда ход возвращается, игрок делает выбор:



3

- Рискнуть – и открыть ещё карту, добавить её к своим уже открытым. Тогда нужно придумать существо, предмет или явление, обладающее одновременно всеми свойствами, которые выложены перед ним. Если придумать не получилось, все открытые карты отправляются в сброс и ход переходит дальше.

- Не рисковать – не добавлять новую карту. Тогда можно забрать всё, что открыто перед ним, в свою победную стопку и передать ход следующему игроку. В этом случае в следующий раз этот игрок начинает новую цепочку слов.

Игра заканчивается, когда в колоде не остается карт. Набравший наибольшее количество карт объявляется победителем.

4

#### **ВАРИАНТ «КТО БЫСТРЕЕ?» 7+**

Игроки договариваются, сколько карт открывать в ходе игрового раунда: одну, две, три или более. И сразу открывают их (предположим, три).

Все участники наперегонки называют реальное существо, предмет или явление, которое обладает сразу всеми тремя открытыми свойствами. Первый, назвавший его, забирает себе открытые карты. На их место выкладывает новые, после чего начинается следующий раунд.

Игра заканчивается, когда в колоде не остаётся карт. Набравший наибольшее количество карт объявляется победителем.

5

#### **ВАРИАНТ «ДЛЯ МАЛЫШЕЙ» 3+**

Игрок открывает одну карту из стопки, читает слово для всех и поясняет малышам, если нужно. Участники придумывают и называют реальное существо, предмет или явление с таким свойством.

- \* Попробуйте не только придумывать, а ещё и находить вокруг себя предметы с такими свойствами. Например, полосатой может быть соседская кошка или пешеходный переход за окном, или даже жизнь со своими победами и поражениями.

Придумав ответ, участники открывают следующую карту. Этот вариант игры не несёт соревновательный характер. Игра продолжается, пока приносит радость участникам.

6

Ключ к игре «Мягкий знак» кроется в природе нашего мира, где мы можем встретить самые неожиданные сочетания несовместимых на первый взгляд вещей.

Играйте с удовольствием и присоединяйтесь к нам в социальных сетях.



@prostypravila



**простые  
правила**

prostypravila.ru